

ENGLISH

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

PLEASE NOTE: God of War®: Ghost of Sparta does not support Wireless (WLAN) features.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of the directional buttons only unless stated otherwise.

USING MENU SCREENS

Press ↑, ↓, ← or → to highlight an option, then press the ⓧ button to confirm. To return to the previous menu screen, press the Ⓞ button.

MAIN MENU

NEW GAME

Begin Kratos's quest for salvation from the very beginning. Choose a difficulty setting, ranging from Mortal (Easy), Hero (Normal) and Spartan (Hard) to God (Very Hard). To play using the God difficulty setting, you must first complete the game on the Mortal, Hero or Spartan difficulty levels.

LOAD GAME

Return to previously saved God of War®: Ghost of Sparta game data.

OPTIONS

Turn the Subtitles and Show Hints feature on or off, or adjust the SFX Volume and Music Volume. Select Display Controls for a quick glance at the default controls.

TREASURES

View and access any special features or bonus challenges that have been unlocked.

DEFAULT CONTROLS



Switch Weapon



Magic Attack

analog stick

Move

ⓧ button

Jump

ⓧ button + ⓧ button

Double Jump

Ⓞ button

Grab/Interact/Grapple

Ⓜ button

Light Attack

△ button

Heavy Attack

■ L button

Block

■ L button (hold) + Ⓞ button

Hyperion Charge

■ L button + ■ R button + analog stick

Evade

R button (hold)

START button

SELECT button

Fireblades (once acquired)

Access In-game Menus

Access Pause Menu

BASIC AIRBORNE CONTROLS

□ button

Horizontal Attack

△ button

Vertical Attack

○ button

Air Grab (when Kratos and enemy are airborne)

NOTE: various advanced moves and attacks can also be used once Kratos has acquired items or upgraded weapons.

THE GAME SCREEN



1. Blade Icon

2. Health Meter

3. Magic Meter

4. Fireblade Meter

5. Red Orb Counter

6. Combo Counter

BLADE ICON

The Blade Icon contains three separate meters: the Health Meter, the Magic Meter and the Fireblade Meter.

Health Meter

Refilled by collecting green health orbs from fallen enemies and glowing green chests.

- Magic Meter** Refilled by collecting blue magic orbs from defeated foes and glowing blue chests.
- Fireblade Meter** Turn the Blades of Athena into flaming chains of destruction. This meter refills naturally after the Fireblades have been used.

RED ORB COUNTER

Just below the Blade Icon, the Red Orb Counter shows how many red orbs Kratos has obtained. Red orbs can be used to strengthen Kratos's weapons and magic.

COMBO COUNTER

Situated in the bottom right-hand corner of the screen, the Combo Counter will keep track of hits and combos, plus any orbs gained for particularly vicious attacks.

PLAYING THE GAME

ATTACKS AND MOVES

COMBOS

Kratos can link attacks together to form a string of combos capable of inflicting massive damage. Using the fearsome Blades of Athena as his primary weapon, Kratos can execute both short-range and long-range attacks to strike, swing and even impale his enemies. During the adventure Kratos will also obtain a shield and spear, as well as relics that grant him further attacking abilities.

CHANGING WEAPONS

Kratos begins the adventure armed with the Blades of Athena, but will acquire a shield and spear as his journey progresses. Press the  directional button to switch weapons at any time, even during battle.

Once acquired, with the shield and spear equipped, press the  button to block, press the  button and  button to string together light and heavy attacks and press and hold the  button, then press the  button to launch the spear at enemies.

CONTEXT SENSITIVE ATTACKS

Sometimes, depending on the situation, specific button combos must be pressed to defeat or waylay an enemy. These button combos, or context sensitive attacks, take place when a foe has received a certain amount of damage.

When a context sensitive attack is possible, a  button icon will be displayed on-screen, above an enemy's head. Press the  button and then press the series of corresponding buttons as different button icons are displayed on-screen. Perform the attack quickly enough and Kratos will destroy the enemy with a devastating final move.

Context sensitive actions may also occur when certain objects or doors need to be opened or interacted with.

CLIMBING

To scale a wall or other climbable surface, move the analog stick , ,  or  in the direction of the next handhold. To quickly move along a wall or ceiling, press the  button while moving the analog stick. To slide down a wall or ladder, press and hold the  button.

SWIMMING

With Poseidon's Lance in his possession, Kratos is unbound by the constraints of mortals and can swim underwater without needing to breathe. To swim, move the analog stick in any direction. Press the  button to dive underwater. Press the  button or the  button to rise back to the surface. Press and hold the  button then release it for a burst of speed.

MAGIC AND PUZZLES

USING MAGIC

Once acquired, magic gives Kratos temporary abilities that greatly increase his power. Press ,  or  to select an ability. Using magic will deplete Kratos's Magic Meter.

SOLVING PUZZLES

Sometimes, Kratos will find his path blocked and must figure out how to continue. Keep an eye out for doors, machines or levers; interactive objects will glow with a sparkling point of white light. Approach the object and press the  button, then correctly follow the on-screen tips to successfully put it to use.

MOVING OBJECTS

To get past some obstacles, Kratos will need to move objects, such as stone blocks. Approach an object and press and hold the  button when the icon is displayed, then move the analog stick , ,  or  to drag or push the object.

ITEMS

ORBS

Orbs can be found in three different colours: red, green and blue – each serving a distinct purpose. Orbs are collected by defeating enemies, destroying objects and opening chests.

Red orbs are Power Up orbs, which can be used to upgrade weapons and magical abilities. Green orbs are Health orbs and will refill Kratos's Health Meter. Blue orbs are Magic orbs that replenish Kratos's Magic Meter.

CHESTS

Chests are dotted about the ancient world, many cleverly hidden from view. These chests hold useful items and orbs. To open a chest, stand in front of it and press and hold the  button.

SAVE ALTARS

A glowing ray of light from the heavens will provide Kratos with the opportunity to save his progress. To make use of a Save Altar, simply step into the light and press the  button.

SPECIAL ITEMS

Kratos can also collect special items to greatly increase his powers. To view the special items that have already been acquired, press the START button and select the Items menu. These are just a few of the special items Kratos can utilise:

GORGON EYES

Collect five Gorgon Eyes to increase Kratos's Health Meter by one level.

PHOENIX FEATHERS

Collect five Phoenix Feathers to increase Kratos's Magic Meter by one level.

POSEIDON'S LANCE

This item allows Kratos to breathe underwater.

IN-GAME MENUS

Press the **START** button during gameplay to pause the action and access the Power Up, Items and Moves menus. Press the **L** button or the **R** button to scroll between each menu and press **↑** or **↓** to select an option. Press the **START** button or the **○** button to return to the action.

POWER UP MENU

Over time, Kratos will acquire new weapons and magical abilities which can be upgraded using the red orbs he has collected. The type of upgrade available is displayed on-screen, along with how many red orbs are required to enable it. Select a weapon or magic ability to enhance and press and hold the **X** button to upgrade.

MOVES MENU

View all of the current combos and moves that have been unlocked. Select a weapon or magical ability and press the **X** button to view a list of the different moves available for it. As Kratos gains new abilities, these lists will grow substantially.

ITEMS MENU

View any special items that Kratos has collected so far.

PAUSE MENU

Press the **SELECT** button during play to pause the action. Choose **Continue** to jump back into the fray or **Options** to adjust various in-game settings. Select **Restart From Checkpoint** to begin the current game from the last checkpoint reached, or **Quit Game** to quit and return to the Main Menu. Press the **SELECT** button or the **○** button to return to the battlefield.

FRANÇAIS

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion à un réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de jeu inséré dans leur système PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, se reporter au mode d'emploi du système PSP™.

REMARQUE : God of War®: Ghost of Sparta n'est pas compatible avec les fonctions sans fil (WLAN).

TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENT

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, →, etc. correspondent à la direction des touches directionnelles, sauf indication contraire.

NAVIGATION DANS LES MENUS

Appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une option, puis sur la touche X pour confirmer. Pour retourner au menu précédent, appuyez sur la touche ○.

MENU PRINCIPAL

NOUVELLE PARTIE

Démarrez la quête de rédemption de Kratos depuis le début. Choisissez le mode de difficulté : Mortel (facile), Héros (normal), Spartiate (difficile) ou Dieu (très difficile). Pour jouer en mode de difficulté Dieu, vous devez d'abord terminer le jeu en mode Mortel, Héros ou Spartiate.

CHARGER PARTIE

Reprenez le jeu à partir d'un fichier précédemment sauvegardé de God of War®. Ghost of Sparta.

OPTIONS

Activez ou désactivez les options Sous-titres et Afficher astuces et réglez le volume effets et le volume musique. Sélectionnez Afficher commandes pour jeter un coup d'œil aux commandes par défaut.

TRÉSORS

Accédez aux bonus et défis que vous avez déverrouillés.

COMMANDES PAR DÉFAUT



Pad analogique

Touche

Touche + touche

Touche

Touche

Touche

Touche

Changer d'arme

Lancer une attaque magique

Se déplacer

Sauter

Effectuer un double saut

Saisir/Interagir/Utiliser le grappin

Lancer une attaque légère

Lancer une méga attaque

Bloquer

Touche **L** (maintenir) + touche **○**
Touche **L** + touche **R** + pad analogique
Touche **R** (maintenir)
Touche START (mise en marche)
Touche SELECT (sélection)

Lancer l'Attaque d'Hypérion
Esquiver
Lames de feu (une fois acquises)
Accéder aux menus du jeu
Accéder au menu Pause

COMMANDES DE BASE EN L'AIR

Touche **□**
Touche **△**
Touche **○**
Lancer une attaque horizontale
Lancer une attaque verticale
Saisir en l'air (quand Kratos et l'ennemi sont en l'air)

REMARQUE : plusieurs attaques et mouvements avancés peuvent aussi être utilisés après l'obtention d'objets ou l'amélioration d'armes.

ÉCRAN DE JEU



1. Icône Lame
2. Jauge de santé
3. Jauge de magie
4. Jauge de feu
5. Compteur d'orbes rouges
6. Compteur de combos

ICÔNE LAME

L'icône Lame compte trois jauges distinctes : la jauge de santé, la jauge de magie et la jauge de feu.

Jauge de santé Se remplit en ramassant des orbes verts de santé abandonnés par les ennemis vaincus ou trouvés dans les coffres verts.

Jauge de magie Se remplit en ramassant des orbes bleus de magie abandonnés par les ennemis vaincus ou trouvés dans les coffres bleus.

Jauge de feu Permet de transformer les Lames d'Athéna en chaînes ardentes de destruction. Cette jauge se remplit automatiquement après utilisation des Lames de feu.

COMPTEUR D'ORBES ROUGES

Juste en dessous de l'icône Lame, ce compteur indique le nombre d'orbes rouges obtenus par Kratos. Ces orbes peuvent être utilisés pour améliorer les armes et les compétences magiques du Spartiate.

COMPTEUR DE COMBOS

Situé en bas à droite de l'écran, ce compteur indique le nombre de coups et de combos effectués ainsi que les orbes accumulés suite à des attaques particulièrement brutales.

JOUER

ATTAQUES ET COUPS

COMBOS

Kratos peut enchaîner des attaques pour réaliser des combos pouvant infliger d'importants dégâts. En utilisant les redoutables Lames d'Athéna comme arme principale, il peut exécuter à la fois des attaques rapprochées et à distance pour frapper, balancer et même empaler ses ennemis. Au cours de l'aventure, Kratos fera l'acquisition d'un bouclier, d'une lance et de reliques qui lui donneront accès à d'autres pouvoirs et attaques.

CHANGER D'ARME

Kratos débute l'aventure armé des Lames d'Athéna, mais fera l'acquisition d'un bouclier et d'une lance au fil de sa quête. Vous pouvez changer d'arme à tout moment, même en plein combat, en appuyant sur ↓.

Une fois le bouclier et la lance obtenus et équipés, appuyez sur la touche **L** pour bloquer. Appuyez sur les touches **○** et **△** pour enchaîner attaques légères et méga attaques. Enfin, tout en maintenant appuyée la touche **R**, appuyez sur la touche **○** pour jeter la lance sur vos ennemis.

ATTAQUES CONTEXTUELLES

Suivant la situation, il vous sera parfois demandé d'appuyer sur une combinaison précise de touches dans le but de vaincre ou d'attaquer un ennemi. Ces combinaisons de touches, ou attaques contextuelles, surviennent lorsqu'un ennemi a subi une certaine quantité de dégâts.

L'icône de la touche **○** s'affiche à l'écran, au-dessus de la tête d'un ennemi, pour indiquer qu'il est possible d'effectuer une attaque contextuelle. Appuyez sur la touche **○**, puis sur les touches dont les icônes apparaissent à l'écran. Si vous êtes assez rapide, Kratos achèvera son ennemi d'un coup final dévastateur.

De la même façon, vous devrez parfois effectuer des actions contextuelles pour interagir avec certains objets ou ouvrir des portes.

GRIMPER

Pour escalader un mur ou toute autre surface adéquate, orientez le pad analogique dans la direction de la prochaine prise accessible : **↑**, **↓**, **←** ou **→**. Pour vous déplacer rapidement le long d'un mur ou d'un plafond, appuyez sur la touche **×** et utilisez le pad analogique. Pour glisser du haut d'un mur ou d'une échelle, maintenez appuyée la touche **L**.

NAGER

Avec le Trident de Poséidon en sa possession, Kratos n'est plus soumis aux contraintes imposées aux mortels et peut respirer sous l'eau. Pour nager, orientez le pad analogique dans la direction souhaitée. Pour plonger, appuyez sur la touche **○**. Pour remonter à la surface, appuyez sur la touche **×** ou sur la touche **△**. Pour charger sous l'eau, maintenez appuyée puis relâchez la touche **R**.

MAGIE ET ÉNIGMES

UTILISER LA MAGIE

Une fois maîtrisée, la magie procure à Kratos des pouvoirs temporaires lui permettant de gagner en puissance. Pour sélectionner un pouvoir, appuyez sur **↑**, **←** ou **→**. L'utilisation de la magie fait diminuer la jauge de magie de Kratos.

RÉSOUTRE DES ÉNIGMES

Au cours de son aventure, Kratos sera parfois confronté à des énigmes qu'il devra résoudre pour continuer sa route. Essayez de repérer les portes, machines et leviers. Les objets avec lesquels Kratos peut interagir sont illuminés en blanc. Approchez-vous de l'objet de votre choix et appuyez sur la touche . Suivez ensuite les indications à l'écran pour l'utiliser.

DÉPLACER DES OBJETS

Pour franchir certains obstacles, Kratos devra déplacer des objets, comme des blocs de pierre. Pour traîner ou pousser un objet, approchez-vous et, à l'apparition de l'icône, maintenez appuyée la touche  puis orientez le pad analogique dans la direction souhaitée : , ,  ou .

OBJETS

ORBES

Il existe des orbes de trois couleurs différentes : rouge, vert et bleu. Chaque couleur correspond à une utilité précise. Kratos en obtient en terrassant des ennemis, en détruisant des objets et en ouvrant des coffres.

Les orbes rouges, ou orbes d'amélioration, peuvent être utilisés pour améliorer les armes et pouvoirs magiques. Les orbes verts, ou orbes de santé, régénèrent la jauge de santé de Kratos et les orbes bleus, orbes de magie, sa jauge de magie.

COFFRES

Des coffres sont disséminés, et nombre d'entre eux habilement dissimulés, dans tout le monde antique. Ces coffres renferment des objets utiles et des orbes. Pour ouvrir un coffre, tenez-vous face à ce dernier et maintenez appuyée la touche .

AUTELS DE SAUVEGARDE

Un faisceau de lumière venu des cieux permet à Kratos de sauvegarder sa progression. Pour utiliser un autel de sauvegarde, avancez dans la lumière et appuyez sur la touche .

OBJETS SPÉCIAUX

Kratos peut également obtenir des objets spéciaux lui permettant de gagner en puissance. Pour accéder aux objets spéciaux déjà acquis, appuyez sur la touche **START** (mise en marche) et sélectionnez le menu Objets. Voici quelques-uns des objets spéciaux que Kratos peut utiliser :

YEUX DE GORGONE

Obtenez cinq Yeux de Gorgone pour augmenter la jauge de santé de Kratos d'un niveau.

PLUMES DU PHÉNIX

Obtenez cinq Plumes du Phénix pour augmenter la jauge de magie de Kratos d'un niveau.

TRIDENT DE POSÉIDON

Cet objet permet à Kratos de respirer sous l'eau.

MENUS DU JEU

Appuyez sur la touche **START** (mise en marche) en cours de partie pour mettre l'action en pause et accéder aux menus Améliorations, Objets et Coups. Appuyez sur les touches **L** ou **R** pour passer d'un menu à l'autre et sur **↑** ou **↓** pour sélectionner une option. Appuyez sur la touche **START** (mise en marche) ou sur la touche **○** pour revenir à l'action.

MENU AMÉLIORATIONS

Tout au long de l'aventure, Kratos obtient de nouvelles armes et compétences en magie qui peuvent être améliorées à l'aide des orbes rouges accumulés. Le type d'amélioration possible et son coût en orbes rouges s'affichent à l'écran. Sélectionnez l'arme ou le pouvoir magique de votre choix, puis maintenez appuyée la touche **×** pour l'améliorer.

MENU COUPS

Accédez à l'ensemble des combos et coups déverrouillés et disponibles. Sélectionnez une arme ou un pouvoir magique, puis appuyez sur la touche **×** pour afficher la liste des coups associés. Ces listes s'allongeront au fur et à mesure de l'acquisition de nouveaux pouvoirs.

MENU OBJETS

Accédez aux objets spéciaux que Kratos a obtenus.

MENU PAUSE

Appuyez sur la touche SELECT (sélection) en cours de partie pour faire une pause et accéder aux options suivantes :

Continuer	Reprendre la partie.
Options	Régler plusieurs paramètres du jeu.
Recommencer depuis checkpoint	Reprendre la partie en cours depuis le dernier checkpoint atteint.
Quitter la partie	Quitter la partie et retourner au menu principal.

Vous pouvez également appuyer sur la touche SELECT (sélection) ou sur la touche  pour retourner sur le champ de bataille.

ITALIANO

FUNZIONALITÀ WIRELESS (WLAN)

I videogiochi che supportano le funzionalità wireless (WLAN) consentono all'utente di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e competere con altri giocatori connessi a una rete locale wireless (WLAN).



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzionalità wireless (WLAN) che consente a due o più sistemi PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni videogiochi supportano la funzionalità di Gioco Condiviso, che consente all'utente di condividere specifici aspetti del gioco con altri utenti che non hanno un gioco inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità wireless (WLAN) che consente al sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un wireless (WLAN) Access Point (un dispositivo usato per la connessione a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono richiesti elementi aggiuntivi, inclusi un abbonamento a un provider Internet, un dispositivo di rete (per esempio, un router ADSL wireless), un wireless (WLAN) Access Point e un PC. Per maggiori informazioni e ulteriori dettagli sulle impostazioni, fai riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

NOTA: God of War®: Il Fantasma di Sparta non supporta le funzionalità wireless (WLAN).

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTO

In questo manuale, **↑**, **↓**, **←**, **→** ecc. sono usati per indicare la direzione dei tasti direzionali, tranne quando specificato diversamente.

NAVIGAZIONE NEI MENU

Premi i tasti direzionali **↑**, **↓**, **←** o **→** per evidenziare un'opzione, quindi premi il tasto **ⓧ** per confermare. Per tornare alla precedente schermata di menu, premi il tasto **Ⓞ**.

MENU PRINCIPALE

NUOVA PARTITA

Accompagna Kratos nel suo viaggio verso la salvezza, partendo dalle origini. Seleziona un livello di difficoltà tra Mortale (Facile), Eroe (Normale), Spartano (Difficile) o Dio (Molto difficile). Per giocare a difficoltà Dio devi prima completare il gioco a livello Mortale, Eroe o Spartano.

CARICA PARTITA

Carica dati di God of War®: Il Fantasma di Sparta precedentemente salvati.

OPZIONI

Attiva o disattiva le opzioni Sottotitoli e Mostra aiuti, o regola Volume audio e Volume musica. Seleziona Visualizza comandi per consultare i comandi predefiniti.

TESORI

Visualizza o accedi a ogni contenuto speciale o sfida bonus precedentemente sbloccati.

COMANDI PREDEFINITI



Cambia arma



Attacco magico

Pad analogico

Muovi

Tasto

Salta

Tasto + tasto

Doppio salto

Tasto

Afferra/Interagisci/Aggrappati

Tasto

Attacco leggero

Tasto

Attacco potente

Tasto

Parata

Tasto (tieni premuto) + tasto

Carica di Iperione

Tasto + tasto + pad analogico

Schiva

Tasto **R** (tieni premuto)

Tasto **START**

Tasto **SELECT**

COMANDI BASE IN ARIA

Tasto 

Tasto 

Tasto 

Lame di Fuoco (se acquisite)

Accedi ai menu di gioco

Accedi al menu di pausa

Attacco orizzontale

Attacco verticale

Presca aerea (quando Kratos e il nemico sono in aria)

NOTA: dopo che Kratos avrà acquisito particolari oggetti o potenziato determinate armi, potranno essere utilizzati mosse e attacchi avanzati.

LA SCHERMATA DI GIOCO



1. Icona della Lama

3. Barra della magia

5. Contatore delle sfere rosse

2. Barra di energia

4. Barra del fuoco

6. Contatore delle combo

ICONA DELLA LAMA

L'icona della Lama contiene tre diversi indicatori: la barra di energia, la barra della magia e la barra del fuoco.

Barra di energia	Si riempie raccogliendo le sfere verdi di energia dai nemici abbattuti e dagli scrigni verdi luccicanti.
Barra della magia	Si riempie raccogliendo le sfere blu della magia dai nemici sconfitti e dagli scrigni blu luccicanti.
Barra del fuoco	Trasforma le Lame di Atena in devastanti catene fiammeggianti. Questo indicatore si ripristina automaticamente al termine dell'utilizzo delle Lame di Fuoco.

CONTATORE DELLE SFERE ROSSE

Posto immediatamente al di sotto dell'icona della Lama, il contatore delle sfere rosse indica quante sfere rosse sono state raccolte da Kratos. Le sfere rosse possono essere usate per potenziare le armi e le magie.

CONTATORE DELLE COMBO

Posto all'estremità inferiore destra dello schermo, il contatore delle combo registra i colpi e le combo, oltre alle sfere guadagnate grazie ad attacchi particolarmente cruenti.

FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

MOSSE E ATTACCHI

COMBO

Kratos può concatenare gli attacchi per formare una sequenza combo in grado di infliggere enormi danni. Usando le temibili Lame di Atena come arma principale, Kratos può eseguire attacchi a lungo o corto raggio con cui colpire, lanciare e persino impalare i nemici. Nel corso dell'avventura Kratos otterrà anche uno scudo e una lancia, oltre a reliquie che gli garantiranno ulteriori abilità d'attacco.

CAMBIARE ARMI

Kratos inizia l'avventura armato delle Lame di Atena, ma acquisirà uno scudo e una lancia nel corso del viaggio. Premi il tasto direzionale **↓** per cambiare arma in qualsiasi momento, anche durante la battaglia.

Una volta ottenuti lo scudo e la lancia, e dopo averli equipaggiati, premi il tasto **[L]** per parare, premi il tasto **[□]** e il tasto **[△]** per concatenare attacchi leggeri e potenti e tieni premuto il tasto **[R]** seguito dalla pressione del tasto **[□]** per scagliare la lancia contro i nemici.

ATTACCHI SENSIBILI AL CONTESTO

In determinate situazioni è necessario premere specifiche combinazioni di tasti per sconfiggere o sorprendere un nemico. Queste combinazioni di tasti, dette anche attacchi sensibili al contesto, si rendono disponibili dopo che un nemico ha subito una determinata quantità di danni.

Quando sarà possibile sferrare un attacco sensibile al contesto, comparirà sopra la testa di un nemico l'icona del tasto . Premi il tasto , quindi riproduci la sequenza di tasti suggerita dalle icone che si susseguono su schermo. Se eseguirai l'attacco con la necessaria rapidità, Kratos annienterà il nemico con una devastante mossa finale.

Le azioni sensibili al contesto possono inoltre presentarsi quando è necessario aprire porte o interagire con determinati oggetti.

ARRAMPICARSI

Per arrampicarti su una parete o su una superficie scalabile di altra natura, muovi il pad analogico , ,  o  in direzione dell'appiglio successivo. Per spostarti rapidamente su una parete o sul soffitto, premi il tasto  mentre agisci sul pad analogico. Per scivolare giù da una parete o da una scala, tieni premuto il tasto .

NUOTARE

Una volta entrato in possesso del Tridente di Poseidone, Kratos è svincolato dai limiti dei mortali e può nuotare sott'acqua senza necessità di respirare. Per nuotare, muovi il pad analogico in qualsiasi direzione. Premi il tasto  per immergerti sott'acqua. Premi il tasto  o il tasto  per risalire in superficie. Tieni premuto il tasto  e rilascialo per eseguire uno scatto.

MAGIA ED ENIGMI

USARE LA MAGIA

Una volta acquisita, la magia fornisce a Kratos abilità temporanee che incrementano notevolmente la sua potenza. Premi ,  o  per selezionare un'abilità. L'uso della magia consumerà la barra corrispondente.

RISOLVERE GLI ENIGMI

In alcuni casi, Kratos troverà la strada bloccata e dovrà scoprire come avanzare. Verifica la presenza di porte, macchinari o leve: gli oggetti interattivi sono contrassegnati da uno scintillio luminoso. Avvicinati all'oggetto e premi il tasto , quindi esegui correttamente i suggerimenti su schermo per utilizzarlo con successo.

SPOSTARE OGGETTI

Per superare determinati ostacoli, Kratos dovrà spostare degli oggetti, ad esempio blocchi di pietra. Avvicinati all'oggetto e tieni premuto il tasto  non appena compare l'icona, quindi muovi il pad analogico , ,  o  per trascinare o spingere l'oggetto.

OGGETTI SFERE

Esistono sfere di tre colori: rosse, gialle e blu, ognuna con una funzione specifica. Potrai ottenere sfere sconfiggendo i nemici, distruggendo oggetti e aprendo gli scrigni.

Le sfere rosse sono sfere di potenziamento che possono essere utilizzate per rendere più efficaci le armi e le abilità magiche. Le sfere verdi sono sfere di energia, e ripristineranno la barra di energia di Kratos. Le sfere blu sono sfere magiche che contribuiranno al ripristino della barra della magia.

SCRIGNI

Il mondo antico è disseminato di scrigni, alcuni dei quali abilmente celati alla vista. Questi scrigni custodiscono sfere e oggetti utili. Posizionati davanti a uno scrigno e tieni premuto il tasto  per aprirlo.

ALTARI DI SALVATAGGIO

Un raggio di luce divina che discende dal cielo permetterà a Kratos di salvare i propri progressi. Per utilizzare un altare di salvataggio, entra nel cono di luce e premi il tasto .

OGGETTI SPECIALI

Kratos può incrementare notevolmente i suoi poteri anche tramite la raccolta di oggetti speciali. Per visualizzare gli oggetti speciali che hai già acquisito, premi il tasto START e seleziona il menu Oggetti. Di seguito trovi un elenco parziale degli oggetti speciali di cui Kratos potrà servirsi:

OCCHI DI GORGONE

Raccogli cinque Occhi di Gorgone per incrementare di un livello la barra di energia di Kratos.

PIUME DI FENICE

Raccogli cinque Piume di Fenice per incrementare di un livello la barra della magia di Kratos.

TRIDENTE DI POSEIDONE

Questo oggetto consente a Kratos di respirare sott'acqua.

MENU DI GIOCO

Premi il tasto **START** durante il gioco per mettere in pausa la partita e accedere al menu Potenza, Oggetti e Mosse. Premi il tasto **L** o il tasto **R** per scorrere i menu e premi **↑** o **↓** per selezionare un'opzione. Premi il tasto **START** o il tasto **○** per tornare in azione.

MENU POTENZA

Nel corso dell'avventura, Kratos acquisirà nuove armi e abilità magiche che potranno essere potenziate utilizzando le sfere rosse raccolte. Il tipo di potenziamento disponibile viene mostrato su schermo, insieme al numero di sfere rosse necessarie per attivarlo. Seleziona l'arma o l'abilità magica che desideri migliorare e tieni premuto il tasto **×** per potenziarla.

MENU MOSSE

Mostra tutte le mosse e le combo al momento disponibili. Seleziona un'arma o un'abilità magica e premi il tasto **×** per visualizzare un elenco delle diverse mosse di cui dispone. Questi elenchi si arricchiranno notevolmente man mano che Kratos otterrà nuove abilità.

MENU OGGETTI

Mostra gli oggetti speciali raccolti sino a quel momento da Kratos.

MENU DI PAUSA

Premi il tasto **SELECT** nel corso del gioco per mettere in pausa la partita. Seleziona Continua per rituffarti nell'azione, oppure Opzioni per modificare le diverse impostazioni del gioco. Seleziona Riavvia dal checkpoint per avviare la partita in corso dall'ultimo checkpoint raggiunto, o Esci dal gioco per uscire e tornare al menu principale. Premi il tasto **SELECT** o il tasto **○** per tornare in battaglia.

DEUTSCHE

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, die die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem Wireless Local Area Network (WLAN) mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein Spiel in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung mit einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

HINWEIS: God of War®, Ghost of Sparta unterstützt keine Wireless-(WLAN)-Funktionen.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In diesem Handbuch geben **↑**, **↓**, **←**, **→** etc. die Richtung der Richtungstasten an, sofern nicht anders angegeben.

VERWENDUNG DER MENÜANZEIGEN

Drücken Sie **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um eine Option zu markieren, und drücken Sie dann die **ⓧ**-Taste zur Bestätigung. Mit der **Ⓞ**-Taste gelangen Sie zurück zum vorherigen Menü.

HAUPTMENÜ

NEUES SPIEL

Beginnen Sie Kratos' Suche nach Vergebung von Anfang an. Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad von Sterblicher (Einfach), Held (Normal), Spartaner (Schwer) bis Gott (Sehr schwer). Um mit der Schwierigkeitseinstellung „Gott“ zu spielen, müssen Sie das Spiel zuerst mit den Schwierigkeitsstufen „Sterblicher“, „Held“ oder „Spartaner“ abschließen.

SPIEL LADEN

Rufen Sie zuvor gespeicherte „God of War®: Ghost of Sparta“-Spieldaten auf.

Optionen

Schalten Sie Untertitel und die Funktion Hinweise anzeigen ein oder aus oder passen Sie die SFX-Lautstärke und die Musik-Lautstärke an. Wählen Sie Anzeigeeinstellungen, um einen schnellen Blick auf die Standardsteuerung zu werfen.

SCHÄTZE

Hier sehen Sie alle Spezialfunktionen oder Bonusherausforderungen, die freigeschaltet wurden, und können darauf zugreifen.

STANDARDSTEUERUNG



Waffe wechseln



Magieangriff

Analog-Pad

Bewegen

ⓧ-Taste

Springen

ⓧ-Taste + ⓧ-Taste

Doppelsprung

Ⓞ-Taste

Greifen/Interagieren/

Hakenschwung

Ⓜ-Taste

Leichter Angriff

Ⓛ-Taste

Schwerer Angriff

L -Taste	Block
L -Taste (halten) + ○ -Taste	Hyperions Attacke
L -Taste + R -Taste + Analog-Pad	Ausweichen
R -Taste (halten)	Feuerklingen (sofern erworben)
START-Taste	Spielmenüs aufrufen
SELECT-Taste	Pausemenü aufrufen

GRUNDSTEUERUNG IN DER LUFT

□ -Taste	Horizontaler Angriff
△ -Taste	Vertikaler Angriff
○ -Taste	Luftgriff (wenn sich Kratos und der Feind in der Luft befinden)

Hinweis: Nachdem Kratos Gegenstände oder verbesserte Waffen erhalten hat, können zahlreiche fortgeschrittene Bewegungen und Angriffe verwendet werden.

DIE SPIELANZEIGE



- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| 1. Klingensymbol | 2. Gesundheitsanzeige |
| 3. Magieanzeige | 4. Feuerklingen-Anzeige |
| 5. „Rote Orbs“-Zähler | 6. Combo-Zähler |

KLINGENSYMBOL

Das Klingensymbol enthält drei separate Anzeigen: die Gesundheitsanzeige, die Magieanzeige und die Feuerklingen-Anzeige.

Gesundheitsanzeige Die Gesundheitsanzeige wird wieder aufgefüllt, indem man grüne Gesundheitsorbs von gefallen Feinden und aus leuchtenden grünen Truhen aufnimmt.

Magieanzeige Die Magieanzeige wird wieder aufgefüllt, indem man blaue Magieorbs von besiegten Gegnern und aus leuchtenden blauen Truhen aufnimmt.

Feuerklingen-Anzeige Verwandeln Sie Athenes Klingen in flammende Ketten der Zerstörung. Diese Anzeige füllt sich automatisch, nachdem die Feuerklingen verwendet wurden.

„ROTE ORBS“-ZÄHLER

Direkt unter dem Klingensymbol zeigt der „Rote Orbs“-Zähler an, wie viele rote Orbs Kratos erhalten hat. Rote Orbs können verwendet werden, um Kratos' Waffen und Magie zu stärken.

COMBO-ZÄHLER

Der Combo-Zähler befindet sich rechts unten auf dem Bildschirm und zählt Treffer und Combos sowie Orbs, die durch besonders heimtückische Angriffe gesammelt wurden.

SO WIRD GESPIELT

ANGRIFFE UND BEWEGUNGEN

COMBOS

Kratos kann mehrere Angriffe zu einer Comboserie verbinden und damit gewaltigen Schaden anrichten. Seine furchterregende Hauptwaffe sind Athenes Klingen. Damit kann er zuschlagen, schwingen und seine Feinde durchbohren und auf diese Weise sowohl aus kurzer als auch aus langer Distanz angreifen. Im Laufe seines Abenteuers erhält Kratos außerdem einen Schild und einen Speer sowie Relikte, die ihm weitere Angriffsfähigkeiten verleihen.

WAFFEN WECHSELN

Zu Beginn seines Abenteuers ist Kratos mit Athenes Klingen bewaffnet, im Laufe seiner Reise erhält er jedoch ebenfalls einen Schild und einen Speer. Drücken Sie die Richtungstaste , um Kratos' Waffe jederzeit zu wechseln, auch während des Kampfes.

Wenn Sie Schild und Speer erhalten und ausgerüstet haben, drücken Sie die -Taste zum Abwehren und die -Taste und die -Taste, um leichte und schwere Angriffe zu verbinden. Halten Sie die -Taste gedrückt und drücken Sie anschließend die -Taste, um den Speer auf Feinde zu schleudern.

SITUATIONSABHÄNGIGE ANGRIFFE

Je nach Situation müssen manchmal bestimmte Tastenkombinationen gedrückt werden, um einen Feind zu besiegen oder um ihm aufzulauern. Solche Tastenkombinationen – oder situationsabhängigen Angriffe – sind möglich, wenn ein Feind bereits ein bestimmtes Maß an Schaden genommen hat.

Ist ein situationsabhängiger Angriff möglich, erscheint über dem Kopf eines Feindes das Symbol der -Taste auf dem Bildschirm. Drücken Sie die -Taste und führen Sie dann die Tastenkombinationsfolgen aus, die auf dem Bildschirm angezeigt werden. Wenn Sie den Angriff schnell genug ausführen, erledigt Kratos den Feind mit einem tödlichen letzten Schlag.

Situationsabhängige Aktionen sind eventuell ebenfalls möglich, wenn mit bestimmten Objekten interagiert oder Türen geöffnet werden müssen.

KLETTERN

Um an einer Wand oder einer erklimmbaren Oberfläche hochzuklettern, bewegen Sie das Analog-Pad nach , ,  oder  in die Richtung des nächsten Griffs. Drücken Sie die -Taste, während Sie das Analog-Pad bewegen, um sich schnell an einer Wand oder einer Decke entlangzubewegen. Halten Sie die -Taste gedrückt, um an einer Wand oder einer Leiter hinunterzugleiten.

SCHWIMMEN

Wenn Kratos im Besitz von Tritons Lanze ist, ist er nicht länger an die Beschränkungen der Sterblichen gebunden und kann unbegrenzt lange unter Wasser schwimmen. Drücken Sie zum Schwimmen das Analog-Pad in eine beliebige Richtung. Drücken Sie die -Taste, um unterzutauchen. Mit der -Taste oder der -Taste schwimmen Sie wieder an die Oberfläche. Drücken und halten Sie die -Taste, um einen Sprint hinzulegen.

MAGIE UND RÄTSEL

MAGIE EINSETZEN

Einmal erworbene magische Fähigkeiten verleihen Kratos zeitweilige Kräfte, die seine Macht stark erhöhen. Drücken Sie **↑**, **←** oder **→**, um eine Fähigkeit auszuwählen. Beim Einsatz von Magie sinkt Kratos' Magieanzeige.

RÄTSEL LÖSEN

Manchmal ist Kratos' Weg versperrt und er muss nach einer Lösung suchen, um weiterzukommen. Halten Sie die Augen nach Türen, Maschinen oder Hebeln offen. Interaktive Gegenstände sind mit einem leuchtenden weißen Lichtpunkt versehen. Nähern Sie sich dem Objekt, drücken Sie die **○**-Taste und befolgen Sie dann die Hinweise auf dem Bildschirm, um es erfolgreich einzusetzen.

OBJEKTE BEWEGEN

Manchmal muss Kratos Objekte wie Steinblöcke bewegen, um Hindernisse zu überwinden. Nähern Sie sich dem Objekt und halten Sie die **○**-Taste gedrückt, während das Symbol angezeigt wird. Bewegen Sie dann das Analog-Pad nach **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um das Objekt zu ziehen oder es zu schieben.

GEGENSTÄNDE

ORBS

Orbs gibt es in drei verschiedenen Farben – Rot, Grün und Blau – und jede Farbe erfüllt einen anderen Zweck. Man bekommt Orbs, indem man Feinde besiegt, Objekte zerstört und Truhen öffnet.

Rote Orbs sind Power-Up-Orbs, mit denen Waffen und magische Fähigkeiten verbessert werden können. Grüne Orbs sind Gesundheitsorbs, die Kratos Gesundheitsanzeige wieder auffüllen. Blaue Orbs sind Magieorbs und sorgen dafür, dass Kratos' Magieanzeige wieder steigt.

TRUHEN

Überall in der alten Welt sind Truhen verstreut, von denen einige geschickt versteckt wurden. Diese Truhen enthalten nützliche Gegenstände und Orbs. Um eine Truhe zu öffnen, müssen Sie sich davor stellen und dann die **○**-Taste drücken und gedrückt halten.

SPEICHERALTÄRE

Wenn aus dem Himmel ein leuchtender Lichtstrahl erscheint, hat Kratos Gelegenheit, seinen Fortschritt zu speichern. Sie nutzen einen solchen Speicheraltar ganz einfach, indem Sie in das Licht hineintreten und dann die -Taste drücken.

SPEZIALGEGENSTÄNDE

Es gibt auch Spezialgegenstände zu entdecken, mit denen Kratos seine Kräfte enorm steigern kann. Welche Spezialgegenstände Sie bereits besitzen, sehen Sie, indem Sie die START-Taste drücken und das Gegenstände-Menü aufrufen. Nachfolgend finden Sie einige Beispiele für Spezialgegenstände, die Kratos verwenden kann:

GORGONENAUGEN

Sammeln Sie fünf Gorgonenaugen, um Kratos' Gesundheitsanzeige um eine Stufe zu erhöhen.

PHÖNIXFEDERN

Wenn Sie fünf Phönixfedern sammeln, steigt Kratos' Magieanzeige um eine Stufe.

TRITONS LANZE

Diesen Gegenstand hat Kratos in den Höhlen der Eos gefunden. Er ermöglicht es ihm, unter Wasser zu atmen.

SPIELMENÜS

Durch Betätigen der START-Taste können Sie während des Spiels das Geschehen unterbrechen und zu den Menüs Power Up/ Verbesserung, Gegenstände und Bewegungen gelangen. Drücken Sie die -Taste oder die -Taste, um zwischen den einzelnen Menüs zu wechseln, und wählen Sie dann mit  oder  eine Option aus. Mit der START-Taste oder der -Taste gelangen Sie zum Geschehen zurück.

VERBESSERUNGS-MENÜ

Im Laufe der Zeit erhält Kratos neue Waffen und magische Fähigkeiten, die er mithilfe seiner gesammelten roten Orbs verbessern kann. Welche Art von Verbesserung ihm zur Verfügung steht, wird auf dem Bildschirm angezeigt, ebenso wie die Anzahl der benötigten roten Orbs zur Aktivierung der Verbesserung. Wählen Sie eine Waffe oder eine magische Fähigkeit aus, die Sie verbessern möchten, und halten Sie dann die -Taste gedrückt.

BEWEGUNGEN-MENÜ

Hier sehen Sie alle Combos und Bewegungen, die zurzeit freigeschaltet sind. Wählen Sie eine Waffe oder eine magische Fähigkeit aus, und drücken Sie die -Taste, um eine Liste der verschiedenen Bewegungen zu sehen, die dafür verfügbar sind. Je mehr neue Fähigkeiten Kratos erlangt, desto länger werden diese Listen.

GEGENSTÄNDE-MENÜ

Hier sehen Sie alle Spezialgegenstände, die Kratos bisher gesammelt hat.

PAUSEMENÜ

Drücken Sie während des Spiels die SELECT-Taste, um das Geschehen anzuhalten. Wählen Sie Weiter, um sich wieder ins Kampfgeschehen zu stürzen, oder Optionen, um die verschiedenen Spieleinstellungen zu ändern. Über den Befehl Neustart von Kontrollpunkt können Sie das aktuelle Spiel vom zuletzt erreichten Kontrollpunkt aus neu starten oder mit Spiel beenden das Spiel beenden und zum Hauptmenü zurückkehren. Drücken Sie die SELECT-Taste oder die -Taste, um aufs Schlachtfeld zurückzukehren.

ESPAÑOL

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros usuarios mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO AD HOC

El modo Ad hoc es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



COMPARTIR JUEGO

Algunos títulos de software poseen la función Compartir juego, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un juego en el sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se necesita un acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Consulta el manual de instrucciones del sistema PSP™ para obtener más información y datos sobre la instalación.

NOTA IMPORTANTE: God of War®: Ghost of Sparta no admite funciones inalámbricas (WLAN).

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual, ↑, ↓, ←, →, etc., se usan solo para indicar la dirección de los botones de dirección, a no ser que se especifique lo contrario.

NAVEGAR POR LAS PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa los botones de dirección ↑, ↓, ← o → para seleccionar una opción y, a continuación, pulsa el botón X para confirmar. Si deseas volver a la pantalla de menú anterior, pulsa el botón O.

MENÚ PRINCIPAL

PARTIDA NUEVA

Inicia la aventura Kratos desde el principio. Selecciona un nivel de dificultad entre Mortal (fácil), Héroe (normal), Espartano (difícil) o Dios (muy difícil). Para jugar en el modo de dificultad Dios, primero debes finalizar el juego en los niveles Mortal, Héroe y Espartano.

CARGAR PARTIDA

Vuelve a una partida previamente guardada de God of War®: Ghost of Sparta.

OPCIONES

Activa o desactiva los Subtítulos y Mostrar consejos, o ajusta el Volumen de los efectos y el Volumen de la música. Selecciona Mostrar controles para echar un vistazo a los controles predeterminados.

TESOROS

Aquí puedes ver y acceder a cualquier característica especial o desafío adicional que se haya desbloqueado.

CONTROLES PREDETERMINADOS



Alternar armas



Ataque mágico

pad analógico

Mover

botón

Saltar

botón + botón

Salto doble

botón

Coger/Interactuar/Agarrar

botón

Ataque rápido

botón

Ataque fuerte

botón

Bloquear

botón (mantener pulsado) + botón Carga de Hiperión

botón **L** + botón **R** + pad analógico

botón **R** (mantener pulsado)

botón START (inicio)

botón SELECT (selección)

CONTROLES AÉREOS BÁSICOS

botón

botón

botón

Esquivar

Espadas igneas (una vez adquiridas)

Acceder a los menús del juego

Acceder al menú de pausa

Ataque horizontal

Ataque vertical

Agarrar en el aire (cuando Kratos y un enemigo están en el aire)

NOTA: existen varios movimientos y ataques avanzados que solo se pueden usar cuando Kratos haya conseguido ciertos objetos o mejorado las armas.

PANTALLA DE JUEGO



1. Icono de espada

2. Medidor de salud

3. Medidor de magia

4. Medidor de fuego

5. Contador de orbes rojos

6. Contador de combos

ICONO DE ESPADA

El icono de espada contiene tres medidores diferentes: el medidor de salud, el medidor de magia y el medidor de fuego.

Medidor de salud	Se rellena al recoger orbes de salud verdes de los enemigos caídos y cofres verdes brillantes.
Medidor de magia	Se rellena al recoger orbes mágicos azules de los enemigos vencidos y cofres azules brillantes.
Medidor de fuego	Convierte las Espadas de Atenea en cadenas de destrucción llameantes. Este medidor se rellena tras utilizar las Espadas igneas.

CONTADOR DE ORBES ROJOS

Justo debajo del icono de espada, el contador de orbes rojos muestra cuántos orbes rojos ha obtenido Kratos. Usa los orbes rojos para potenciar las armas y la magia de Kratos.

CONTADOR DE COMBOS

Situado en la esquina inferior derecha de la pantalla, el contador de combos indicará el número de golpes y combos, así como todos los orbes ganados por realizar ataques especialmente feroces.

DURANTE EL JUEGO

ATAQUES Y MOVIMIENTOS

COMBOS

Kratos puede unir ataques para crear una cadena de combos capaz de causar un daño masivo. Con las terribles Espadas de Atenea como arma principal, Kratos puede ejecutar ataques a corta y larga distancia golpeando e incluso empalando a sus enemigos. Durante la aventura, Kratos también obtendrá un escudo y una lanza, así como reliquias que le otorgarán nuevas habilidades de ataque.

CAMBIAR DE ARMA

Kratos comienza la aventura armado con las Espadas de Atenea, pero conseguirá un escudo y una lanza a lo largo de su viaje. Pulsa el botón de dirección  para cambiar de arma en cualquier momento, incluso durante un combate.

Una vez adquiridos y equipados el escudo y la lanza, pulsa el botón  para bloquear; pulsa el botón  y el botón  para encadenar ataques rápidos y fuertes; y mantén pulsado el botón  y luego pulsa el botón  para arrojar la lanza a los enemigos.

ATAQUES DEPENDIENTES DEL CONTEXTO

En ocasiones, según la situación, deberás pulsar una combinación de botones específica para derrotar o asaltar a un enemigo. El uso de esta combinación de botones, o ataques dependientes del contexto, puede tener lugar una vez que un enemigo haya recibido una cantidad determinada de daño.

Cuando se pueda realizar un ataque dependiente del contexto, se mostrará en pantalla un icono del botón  sobre la cabeza del enemigo. Pulsa el botón  y luego la serie correspondiente de botones que se indiquen en pantalla. Si realizas el ataque lo bastante rápido, Kratos podrá aniquilar al enemigo con un movimiento final devastador.

Las acciones dependientes del contexto también pueden presentarse a la hora de abrir o interactuar con objetos o puertas.

ESCALAR

Para escalar una pared u otra superficie, mueve el pad analógico , ,  o  en la dirección del siguiente punto de agarre. Pulsa el botón  mientras mueves el pad analógico para desplazarte rápidamente por una pared o un techo. Mantén pulsado el botón  para deslizarte hacia abajo por una escalera o una pared.

NADAR

Con el Tridente de Poseidón en su poder, Kratos superará las limitaciones de los mortales y podrá bucear bajo el agua sin necesidad de respirar. Para nadar, mueve el pad analógico en cualquier dirección. Pulsa el botón  para sumergirte. Pulsa el botón  o el botón  para volver a salir a la superficie. Mantén pulsado el botón  y suéltalo para darte un impulso de velocidad.

MAGIA Y ROMPECABEZAS

USAR MAGIA

Una vez obtenida, la magia ofrece a Kratos habilidades temporales que incrementan notablemente su poder. Pulsa ,  o  para seleccionar una habilidad. Al usar la magia se reducirá el medidor de magia de Kratos.

RESOLVER ROMPECABEZAS

En ocasiones, Kratos encontrará bloqueado el camino y deberá descubrir cómo continuar. Busca puertas, máquinas o palancas; los objetos interactivos brillarán con una luz blanca. Acércate al objeto y pulsa el botón ; luego sigue correctamente las indicaciones en pantalla para utilizarlo.

MOVER OBJETOS

Para superar algunos obstáculos, Kratos deberá mover objetos, tales como bloques de piedra. Acércate a un objeto y mantén pulsado el botón  cuando aparezca el icono; luego, mueve el pad analógico , ,  o  para empujar o arrastrar el objeto.

OBJETOS

ORBES

Se pueden encontrar orbes de tres colores distintos: rojo, verde y azul; cada uno tiene su propia función. Los orbes se recogen al vencer a los enemigos, al destruir objetos o al abrir cofres.

Los orbes rojos son orbes de potenciación que se pueden utilizar para mejorar armas y habilidades mágicas. Los orbes verdes son orbes de salud que rellenan el medidor de salud de Kratos. Los orbes azules son orbes de magia que rellenan el medidor de magia de Kratos.

COFRES

Hay muchos cofres diseminados por el Mundo Antiguo, algunos muy bien ocultos a la vista. Estos cofres guardan elementos útiles y orbes. Para abrir un cofre, colócate delante de él y mantén pulsado el botón .

ALTARES DE GUARDADO

Un brillante rayo de luz de los cielos ofrecerá a Kratos la oportunidad de guardar sus progresos. Para utilizar un altar de guardado, bastará con colocarse en la luz y pulsar el botón .

OBJETOS ESPECIALES

Kratos también puede encontrar objetos especiales que aumentarán enormemente sus poderes. Pulsa el botón START (inicio) y selecciona el menú Objetos para ver los objetos

especiales que ya hayas conseguido. Algunos de los objetos especiales que Kratos puede utilizar son los siguientes:

OJOS DE GORGONA

Recoge cinco ojos de gorgona para aumentar el medidor de salud de Kratos en un nivel.

PLUMAS DE FÉNIX

Recoge cinco plumas de fénix para aumentar el medidor de magia de Kratos en un nivel.

TRIDENTE DE POSEIDÓN

Este objeto permite a Kratos respirar bajo el agua.

MENÚ DEL JUEGO

Pulsa el botón START (inicio) durante la partida para detener el juego y acceder a los menús de Potenciación, Objetos y Movimientos. Pulsa el botón **L** o el botón **R** para desplazarte por los menús, y pulsa **↑** o **↓** para seleccionar una opción. Pulsa el botón START (inicio) o el botón **Ⓢ** para volver a la acción.

MENÚ POTENCIACIÓN

Con el tiempo, Kratos adquirirá nuevas armas y habilidades mágicas que podrán mejorarse con los orbes rojos que haya recogido. El tipo de mejoras disponibles se mostrará en pantalla, junto con el número de orbes rojos necesarios para realizarlas. Selecciona un arma o una habilidad mágica para potenciarla y mantén pulsado el botón **ⓧ** para mejorarla.

MENÚ MOVIMIENTOS

Muestra todos los combos y movimientos que hayan sido desbloqueados. Selecciona un arma o una habilidad mágica y pulsa el botón **ⓧ** para ver una lista de los diferentes movimientos que hay disponibles para ella. A medida que Kratos obtenga nuevas habilidades, estas listas irán creciendo de forma sustancial.

MENÚ OBJETOS

Se muestran los objetos especiales que Kratos haya recogido hasta el momento.

MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón SELECT (selección) durante la partida para pausar la acción. Selecciona Continuar para volver al combate o bien Opciones para ajustar las distintas opciones del juego. Selecciona Retomar último punto de control para iniciar la partida actual desde el último punto de control alcanzado, o Salir del juego para salir y volver al menú principal. Pulsa el botón SELECT (selección) o el botón  para volver al campo de batalla.

NEDERLANDS

DRAADLOZE (WLAN-)TOEPASSINGEN

Bij softwaretitels die de draadloze (WLAN-)toepassingen ondersteunen, kun je communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens downloaden en het opnemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos lokaal netwerk (Wireless Local Area Network - WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-)functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



GAME DELEN

Sommige softwaretitels kunnen een game delen, waardoor de gebruiker specifieke spelonderdelen kan delen met andere gebruikers die geen game in hun PSP™-systeem hebben.



INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-)functie waarmee het PSP™-systeem verbinding kan maken met een netwerk via een draadloos (WLAN-)toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk). Om toegang te krijgen tot de Infrastructuurmodus heb je nog meer zaken nodig, zoals een abonnement bij een internetprovider, een netwerkkapparaat (bijvoorbeeld een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-)toegangspunt en een pc. Zie de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem voor meer informatie en details over het aansluiten.

OPMERKING: God of War®: Ghost of Sparta ondersteunt geen draadloze (WLAN-)functies.

RICHTINGSTOETSEN - VERPLAATSEN

In deze handleiding worden, tenzij anders vermeld, de aanduidingen ↑, ↓, ← en → gebruikt om aan te geven op welke richtingstoetsen je moet drukken.

DE MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op ↑, ↓, ← of → om een optie te selecteren. Druk vervolgens op de ⊗-toets om je keuze te bevestigen. Druk op de ⊕-toets om terug te keren naar het vorige scherm.

HOOFDMENU

NEW GAME/NIEUWE GAME

Begin Kratos' zoektocht naar verlossing bij het begin. Kies een niveau, van Mortal (Easy)/Sterfelijke (makkelijk), Hero (Normal)/Held (normaal), Spartan (Hard)/Spartaan (moeilijk) tot God (Very Hard)/God (zeer moeilijk). Niveau God speel je vrij door de game op een van de andere niveaus uit te spelen.

LOAD GAME/GAME LADEN

Hervat een God of War®: Ghost of Sparta-sessie.

OPTIONS/OPTIES

Zet de Subtitles/ondertiteling en de Show Hints/hints aan of uit of pas het SFX Volume/geluidsvolume en het Music Volume/muziekvolume aan. Bekijk een overzicht van de besturing via Display Controls/besturing weergegeven.

TREASURES/SCHATTEN

Bekijk welke speciale functies en bonusuitdagingen je hebt vrijgespeeld.

STANDAARDBESTURING



Ander wapen



Magische aanval

Analoge joystick

Verplaatsen

X-toets

Springen

X-toets + X-toets

Dubbele sprong

O-toets

Pakken/interactie/grijphaak

Q-toets

Lichte aanval

A-toets

Zware aanval

L-toets

Blokkeren

L-toets (ingedrukt houden) + O-toets

Hyperion-aanval

L -toets + R -toets + analoge joystick	Ontwijken
R -toets (ingedrukt houden)	Fireblades (wanneer vrijgespeeld)
START-toets	In-game menu's
SELECT-toets	Pauzemenü

STANDAARDBESTURING IN DE LUCHT

□ -toets	Horizontale aanval
△ -toets	Verticale aanval
○ -toets	Grijpen (wanneer Kratos en de vijand in de lucht zijn)

OPMERKING: er zijn verschillende geavanceerde moves en aanvallen die je kunt gebruiken zodra Kratos voorwerpen of wapenupgrades heeft bemachtigd.

HET SPELSCHERM



- | | |
|-------------------|--------------------|
| 1. Zwaardicoontje | 2. Gezondheidsbalk |
| 3. Magiebalk | 4. Fireblade-balk |
| 5. Rodebollenbalk | 6. Comboteller |

ZWAARDICOONTJE

Het zwaardicoontje bestaat uit drie aparte balken: de gezondheidsbalk, de magiebalk en de fireblade-balk.

Gezondheidsbalk	Vul deze balk door de groene bollen van gedode vijanden en kisten met een groene gloed te verzamelen.
Magiebalk	Vul deze balk door de blauwe bollen van gedode vijanden en kisten met een blauwe gloed te verzamelen.
Fireblade-balk	Verander de Blades of Athena in vernietigende ketens. Deze balk wordt automatisch aangevuld nadat je de Fireblades hebt gebruikt.

RODEBOLLENTELLER

Vlak onder het zwaardicoontje zie je de rodebollenteller, die aangeeft hoeveel rode bollen Kratos heeft verzameld. Je gebruikt rode bollen om de wapens en magie van Kratos te versterken.

COMBOTELLER

Rechts onder in het scherm zie je de comboteller, die het aantal treffers en combo's bijhoudt plus de bollen die je verdient voor bijzonder meedogenloze aanvallen.

DE GAME SPELEN

AANVALLEN EN MOVES

COMBO'S

Als Kratos aanvallen aan elkaar rijgt, ontstaan er combo's die ontzettend veel schade toebrengen. Met de Blades of Athena als hoofdwapen kan Kratos zowel van dichtbij als van veraf zijn vijanden aanvallen, rondslingeren en zelfs doorboren. Tijdens zijn avontuur bemachtigt Kratos daarnaast een schild en een speer en relikwieën waarmee zijn aanvallen nog dodelijker zijn.

ANDERE WAPENS

Aan het begin van het avontuur is Kratos uitgerust met de Blades of Athena, maar naarmate de reis vordert, krijgt hij een schild en een speer. Druk op de toets **↓** om van wapen te wisselen, zelfs tijdens gevechten.

Als je het schild en de speer hebt bemachtigd, druk je op de **L**-toets om een aanval te blokkeren of op de **⊕**-toets en de **△**-toets om lichte en zware aanvallen aaneen te rijgen. Druk op de **⊕**-toets terwijl je de **R**-toets ingedrukt houdt om de speer naar vijanden te werpen.

CONTEXTGEVOELIGE AANVALLEN

Afhankelijk van de situatie moet je verschillende toetsencombo's uitvoeren om vijanden te verslaan of onderbreken. Deze toetsencombo's, of contextgevoelige aanvallen, vinden plaats wanneer een vijand een bepaalde hoeveelheid schade heeft opgelopen.

Zodra je een contextgevoelige aanval kunt uitvoeren, verschijnt er boven het hoofd van de vijand een icoontje van de -toets in beeld. Druk op de -toets en druk vervolgens zo snel mogelijk op de toetsen die in beeld verschijnen. Als je de aanval snel genoeg uitvoert, val je de vijand aan met een laatste vernietigende move.

Contextgevoelige acties kunnen ook voorkomen als je deuren moet openen of voorwerpen moet gebruiken.

KLIMMEN

Om een muur of een ander geschikt oppervlak te beklimmen, duw je de analoge joystick , ,  of  in de richting van het volgende houvast. Als je haast hebt, druk je op de -toets terwijl je de analoge joystick duwt. Om via een ladder of een muur omlaag te glijden, hou je de -toets ingedrukt.

ZWEMMEN

Met de lans van Triton behoort een van de vervelendste menselijke tekortkomingen voor Kratos tot het verleden en kan hij als een vis onder water zwemmen zonder adem te hoeven halen. Duw de analoge joystick in een richting om die kant op te zwemmen. Druk op de -toets om onder water te duiken en druk op de -toets of de -toets om weer naar het oppervlak te gaan. Hou de -toets ingedrukt en laat 'm los voor een korte onderwatersprint.

MAGIE EN PUZZELS

MAGIE GEBRUIKEN

Zodra je over magie beschikt, krijgt Kratos vaardigheden die hem tijdelijk nog machtiger maken. Druk op ,  of  om een vaardigheid te selecteren. Je magiebalk moet gevuld zijn om magie te gebruiken.

PUZZELS OPLOSSEN

Soms loopt het spoor dood voor Kratos en moet hij een andere manier vinden om door te gaan. Hou je ogen open voor deuren, machines of hendels. Deze interactieve voorwerpen herken je aan een glinsterend lichtje. Ga naar het voorwerp, druk op de -toets en volg de aanwijzing in beeld om het te gebruiken.

VOORWERPEN VERPLAATSSEN

Om langs obstakels te komen, moet Kratos voorwerpen verplaatsen, zoals gigantische stenen. Ga naar het voorwerp en hou de -toets ingedrukt wanneer het icoontje in beeld is. Vervolgens duw je de analoge joystick , ,  of  om het voorwerp te slepen of te duwen.

VOORWERPEN BOLLEN

Er zijn drie soorten bollen met drie verschillende functies: rode, groene en blauwe. Je verzamelt ze door vijanden te verslaan, voorwerpen te vernietigen en kisten te openen.

Verzamel rode bollen om wapens en magische vaardigheden te versterken. De groene bollen geven Kratos' gezondheidsbalk een opkikker en blauwe bollen vullen de magiebalk aan.

KISTEN

Overal in de klassieke wereld tref je kisten, maar je moet er wel even zoeken. Deze kisten bevatten waardevolle voorwerpen en bollen. Om een kist te openen, ga je ervoor staan en hou je de -toets ingedrukt.

ALTAARS OM HET SPEL OP TE SLAAN

De gloeiende lichtpilaren uit de hemel geven Kratos de kans om zijn voortgang te vereeuwigen. Stap het licht binnen en druk op de -toets om de voortgang op te slaan.

SPECIALE VOORWERPEN

Kratos kan speciale voorwerpen verzamelen waarmee hij nog machtiger wordt. Om je bemachtigde speciale voorwerpen te bekijken druk je op de START-toets en ga je naar het menu Items/Voorwerpen. Hieronder zie je wat voorbeelden van deze voorwerpen:

GORGON EYES/GORGONENOGEN

Verzamel vijf Gorgon Eyes/Gorgonenogen om Kratos' gezondheidsbalk te vergroten.

PHOENIX FEATHERS/FENIKSVEREN

Verzamel vijf Phoenix Feathers/Feniksveren om Kratos' magiebalk te vergroten.

TRITON'S LANCE/LANS VAN TRITON

Kratos vond dit voorwerp in de grotten van Eos. Het stelt hem in staat onder water te ademen.

IN-GAME MENU'S

Druk tijdens het spelen op de START-toets om de actie te pauzeren en naar de menu's Power Up/Power-up, Items/Voorwerpen en Moves/Moves te gaan. Druk op de **L**-toets of de **R**-toets om door de menu's te bladeren en druk op toets **↑** of toets **↓** om een optie te kiezen. Druk op de START-toets of de **○**-toets om verder te spelen.

MENU POWER UP/POWER-UP

Na verloop van tijd heeft Kratos heel wat nieuw wapens en magische vaardigheden bemachtigd. Deze kun je upgraden met de rode bollen die je verzamelt. In dit menu zie je welke upgrades er zijn en hoeveel rode bollen je ervoor nodig hebt. Kies het wapen of de magische vaardigheid die je wilt verbeteren en hou vervolgens de **X**-toets ingedrukt.

MENU MOVES/MOVES

Hier zie je een overzicht van de combo's en moves die je hebt vrijgespeeld. Selecteer een wapen of een vaardigheid en druk op de **X**-toets om te zien welke moves je ermee kunt maken. Kratos krijgt steeds meer vaardigheden, dus de lijst blijft groeien.

MENU ITEMS/VOORWERPEN

Hier kun je de speciale voorwerpen zien die Kratos heeft verzameld.

PAUZEMENU

Als je tijdens het spelen de SELECT-toets ingedrukt houdt, pauzeer je het spel. Kies Continue/Doorgaan om weer verder te spelen of ga naar Options/Opties om de instellingen van het spel aan te passen. Kies Restart From Checkpoint/Opnieuw beginnen bij controlepunt om terug te gaan naar het laatst bereikte controlepunt of kies Quit Game/Spel afsluiten om terug te gaan naar het hoofdmenu. Druk op de SELECT-toets of de **○**-toets om terug te gaan naar het slagveld.

PORTUGÊS

FUNCIONALIDADE WLAN (REDE LOCAL SEM FIOS)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade WLAN (Rede Local Sem fios) permitem ao utilizador comunicar com outros sistemas PSP™, transferir dados e competir com outros utilizadores através da ligação WLAN (Rede Local Sem Fios).



MODO AD HOC

O Modo Ad Hoc é uma funcionalidade WLAN (Rede Local Sem Fios) que permite que dois ou mais sistemas individuais PSP™ comuniquem directamente entre si.



PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software apresentam a funcionalidade Partilha de Jogo, que permite ao utilizador partilhar apresentações do jogo específicas com outros utilizadores que não tenham um jogo no seu sistema PSP™.



MODO INFRA-ESTRUTURA

O Modo Infra-estrutura é uma funcionalidade WLAN (Rede Local Sem Fios) que permite ao sistema PSP™ ligar-se a uma rede através de um Ponto de Acesso WLAN (Rede Local Sem Fios) (um dispositivo utilizado para estabelecer ligação a uma rede Sem Fios). Para aceder a funcionalidades do Modo Infra-estrutura, são necessários vários itens adicionais, incluindo uma subscrição com um Internet Service Provider (ISP), um dispositivo de rede (Ex: um Router ADSL sem fios), um Ponto de Acesso WLAN (Rede Local Sem Fios) e um PC. Para mais informações e detalhes de configuração, por favor consulta o Manual de Instruções do sistema PSP™.

NOTA: O God of War®: Ghost of Sparta não suporta as funcionalidades WLAN (Rede Local Sem Fios).

BOTÕES DE DIRECÇÕES – MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, → etc. são utilizados para referir apenas a direcção dos botões de direcções, a não ser que se especifique doutro modo.

USING MENU SCREENS/UTILIZAR OS ECRÃS DE MENU

Prime os botões de direcções ↑, ↓, ← ou → para seleccionares uma opção, depois prime o botão X para confirmar. Para regressares ao ecrã de menu anterior, prime o botão ○.

MAIN MENU/MENU PRINCIPAL

NEW GAME/NOVO JOGO

Começa a jornada para a salvação de Kratos pelo princípio. Selecciona um nível de dificuldade entre Mortal (Easy)/Mortal (Fácil), Hero (Normal)/Herói (Normal) e Spartan (Hard)/Espartano (Difícil) a God (Very Hard)/Deus (Muito Difícil). Para jogar com o nível de dificuldade Deus, tens de ter completado primeiro o jogo nos níveis de dificuldade Mortal, Herói ou Espartano.

LOAD GAME/CARREGAR JOGO

Regressa a um jogo God of War®: Ghost of Sparta anteriormente gravados.

OPTIONS/OPÇÕES

Activa ou desactiva as funcionalidades de Subtitles/Legendas Show Hints/Mostrar Dicas ou ajusta o Sound Volume/Volume do Som e o Music Volume/Volume da Música. Selecciona Display Controls/Mostrar Comandos para visualizares os comandos predefinidos.

TREASURES/TESOUROS

Visualiza e acede a quaisquer funcionalidades especiais ou desafios bônus que tenham sido desbloqueados.

COMANDOS PREDEFENIDOS



Mudar de Arma



Ataque Mágico

Painel analógico

Mover

Botão X

Saltar

Botão X + Botão X

Salto Duplo

Botão ○

Agarrar/Interagir/Atacar

Botão 

Botão 

Botão 

Botão  (manter premido) + Botão 

Botão  + Botão  + painel analógico

Botão  (manter premido)

Botão START

Botão SELECT

COMANDOS AÉREOS BÁSICOS

Botão 

Botão 

Botão 

Ataque Ligeiro

Ataque Pesado

Bloquear

Ataque de Hipenão

Evadir

Lâminas de Fogo (se tiver)

Aceder aos Menus no Jogo

Aceder ao Menu Pausa

Ataque Horizontal

Ataque Vertical

Agarrar no ar (quando Kratos e o inimigo estão no ar)

NOTA: Podem também ser usados vários movimentos e ataques avançados uma vez que Kratos tenha adquirido itens ou armas de nível mais elevado.

ECRÃ DO JOGO



- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| 1. Ícone Lâmina | 2. Indicador de Saúde |
| 3. Indicador de Magia | 4. Indicador de Lâminas de Fogo |
| 5. Contador de Esferas Vermelhas | 6. Contador de Combinações |

ÍCONE LÂMINA

O Ícone Lâmina contém três mostradores diferentes: o Indicador de Saúde, o Indicador de Magia e o Indicador de Lâminas de Fogo.

Indicador de Saúde

É restabelecido ao recolheres esferas de saúde verdes deixadas por inimigos abatidos e encontradas dentro de baús verdes luminosos.

Indicador de Magia

É restabelecido ao recolheres esferas mágicas azuis deixadas por inimigos derrotados e encontradas dentro de baús azuis luminosos.

Indicador de Lâminas de Fogo

Transforma as Lâminas de Athena em correntes de destruição flamejantes. Este indicador restabelece-se naturalmente depois de se ter usado as Lâminas de Fogo.

CONTADOR DE ESFERAS VERMELHAS

Logo abaixo do Ícone Lâmina, o Contador de Esferas Vermelhas mostra quantas esferas vermelhas obteve Kratos. As esferas vermelhas podem ser usadas para aumentar o poder das armas e da magia de Kratos.

CONTADOR DE COMBINAÇÕES

Situado no canto inferior direito do ecrã, o Contador de Combinações registrará os golpes e as combinações, assim como quaisquer esferas ganhas em ataques particularmente violentos.

JOGAR

ATAQUES E MOVIMENTOS

COMBINAÇÕES

Kratos pode combinar ataques de modo a formar uma cadeia de combinações que podem infligir danos brutais. Usando as temíveis Lâminas de Athena como arma principal, Kratos tanto pode lançar ataques de curto alcance como de longo alcance, para atingir, voltear e até empalar os seus inimigos. Durante a aventura, Kratos conseguirá ainda um escudo e lança, assim como relíquias que lhe proporcionarão capacidades de ataque adicionais.

MUDANÇA DE ARMAS

Kratos começará a aventura armado com as Lâminas de Athena, mas adquirirá um escudo e lança à medida que a sua viagem avança. Prime o botão de direcções  para mudar de armas a qualquer altura, mesmo durante a batalha.

Uma vez adquiridos, com o escudo e lança equipados, prime o botão  para bloquear, prime o botão  e o botão  para aliar ataques ligeiros e pesados e mantém premido o botão , e depois prime o botão  para atirar a lança aos inimigos.

ATAQUES SENSÍVEIS AO CONTEXTO

Por vezes, dependendo da situação, deverão ser premidas combinações de botões específicas para derrotar ou emboscar um inimigo. Estas combinações de botões, ou ataques sensíveis ao contexto, acontecem depois de um inimigo ter sofrido um determinado nível de danos.

Quando é possível efectuar um ataque sensível ao contexto, é apresentado o ícone do botão  no ecrã, por cima da cabeça do inimigo. Prime o botão  e, em seguida, continua a executar a série de combinação de botões que são apresentadas no ecrã. Executa o ataque de forma suficientemente rápida e Kratos destruirá o inimigo com um golpe final devastador.

Os ataques sensíveis ao contexto podem também ocorrer quando é preciso abrir ou interagir com determinados objectos ou portas.

TREPAR

Para escalar um muro ou outra superfície que se possa trepar, move o painel analógico , ,  ou  para a direcção do próximo apoio. Para te deslocares rapidamente por um muro ou um tecto, prime o botão  enquanto vais movendo o painel analógico. Para escorregares por um muro ou uma escada abaixo, mantém premido o botão .

NADAR

Com a lança de Tritão na sua posse, Kratos não tem as limitações dos mortais e pode nadar debaixo de água sem necessidade de respirar. Para nadar, move o painel analógico para qualquer direcção. Prime o botão  para mergulhares. Prime o botão  ou o botão  para voltares a emergir. Mantém o botão  premido e depois solta-o para um arranque de velocidade.

MAGIA E QUEBRA-CABEÇAS

UTILIZAR MAGIA

Uma vez adquirida, a magia dá a Kratos poderes temporários que aumentam muito o seu poder. Prime ,  ou  para seleccionar um poder. A utilização da magia fará baixar o Indicador de Magia de Kratos.

RESOLVER QUEBRA-CABEÇAS

Por vezes, Kratos encontrará o seu caminho bloqueado e tem de descobrir como prosseguir. Mantém-te alerta a portas, máquinas ou alavancas; objectos interactivos que brilharão com um ponto de luz branca. Aproxima-te do objecto e prime o botão . Depois, segue correctamente as dicas apresentadas no ecrã para o utilizares com êxito.

DESLOCAR OBJECTOS

Para ultrapassar alguns obstáculos, Kratos terá de deslocar objectos, como blocos de pedra. Aproxima-te de um objecto, mantém premido o botão  quando for apresentado esse ícone no ecrã. Depois, move o painel analógico para , ,  ou  para arrastares ou empurrares o objecto.

ITENS

ESFERAS

Podem ser encontradas esferas de três cores diferentes: vermelho, verde e azul. Cada uma das cores tem um propósito distinto. As esferas são ganhas ao derrotar inimigos, destruir objectos e abrir baús.

As esferas vermelhas são Esferas de Energia que podem ser utilizadas para aumentar a capacidade das armas e dos poderes mágicos. As esferas verdes são esferas de Saúde e restabelecem o nível do Indicador de Saúde de Kratos. As esferas azuis são esferas de Magia e restabelecem o nível do Indicador de Magia de Kratos.

BAÚS

Pelo mundo antigo, encontram-se espalhados baús, muitos dos quais astuciosamente escondidos. Estes baús contêm itens e esferas úteis. Para abrir um baú, põe-te diante dele e mantém premido o botão .

ALTARES DE GRAVAÇÃO

Um raio de luz celestial irá dar a Kratos a oportunidade de gravar o seu progresso. Para utilizares um Altar de Gravação, entra simplesmente na luz e prime o botão .

ITENS ESPECIAIS

Kratos pode também recolher itens especiais que irão aumentar imenso os seus poderes. Para visualizares os itens especiais que já foram adquiridos, prime o botão START e selecciona o menu Items/Itens. Só alguns desses itens especiais poderão ser utilizados por Kratos:

GORGON EYES/OLHOS DE GÓRGONA

Recolhe cinco Gorgon Eyes/Olhos de Górgona para aumentares de um nível o Indicador de Saúde de Kratos.

PHOENIX FEATHERS/PENAS DE FÉNIX

Recolhe cinco Phoenix Feathers/Penas de Fénix para aumentares de um nível o Indicador de Magia de Kratos.

POSEIDON'S LANCE/LANÇA DE POSEIDON

Este item permite que o Kratos respire debaixo de água.

MENUS DE JOGO

Prime o botão **START** durante o jogo para interromperes a acção e acederes aos menus **Power Up/Aumento de Potência**, **Items/Ítems** e **Moves/Manobras**. Prime o botão **L** ou o botão **R** para navegares entre cada menu e prime **↑** ou **↓** para seleccionar uma opção. Prime o botão **START** ou o botão **○** para voltar a jogar.

MENU POWER UP/AUMENTO DE POTÊNCIA

Com o tempo, Kratos adquirirá armas e poderes mágicos novos que podem ser melhorados por meio das esferas vermelhas que recolheu. Aparece no ecrã o tipo de melhoramento disponível, juntamente com o número de esferas vermelhas requeridas para o permitir. Selecciona a arma ou o poder mágico a melhorar e mantém premido o botão **X** para o fazeres.

MENU MOVES/MANOBRAS

Visualiza todas as combinações e manobras que foram desbloqueadas. Selecciona uma arma ou um poder mágico e prime o botão **X** para visualizares uma lista de diferentes manobras disponíveis. À medida que Kratos consegue novas capacidades, estas listas vão crescendo substancialmente.

MENU ITEMS/ITENS

Visualiza quaisquer itens especiais que Kratos tenha recolhido até agora.

MENU PAUSA

Prime o botão **SELECT** durante o jogo para fazeres uma pausa na acção. Escolhe **Continue/Continuar** para voltares ao jogo ou **Options/Opções** para ajustares diversas definições do jogo. Selecciona **Restart From Last Checkpoint/Reiniciar a partir do Último Ponto de Controlo** para começares a acção a partir do último ponto de controlo atingido, ou **Quit Game/Sair do Jogo** para saíres do jogo e voltares ao Menu Principal. Prime o botão **SELECT** ou o botão **○** para voltares ao campo de batalha.

РУССКИЙ

БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.



ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.



СОВМЕСТНАЯ ИГРА

В некоторых программных продуктах используется функция совместной игры. Она позволяет передавать отдельные элементы игры другим пользователям системы PSP™, у которых нет диска игра с игрой.



ТОЧКА ДОСТУПА

Режим точки доступа позволяет осуществлять беспроводную связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. Кроме того, может потребоваться действующий договор с поставщиком услуг доступа в Интернет. За более подробной информацией обращайтесь к документации системы PSP™.

ПРИМЕЧАНИЕ: God of War®: Ghost of Sparta не поддерживает беспроводных возможностей (WLAN).

КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В данном Руководстве символами ↑, ↓, ← и → обозначаются кнопки направлений, если не указано иного.

НАВИГАЦИЯ В МЕНЮ

Для выбора пунктов меню нажимайте ↑, ↓, ← или →, для подтверждения выбора нажмите кнопку ⊗. Для возврата к предыдущему меню нажмите кнопку ⊙.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

NEW GAME/НОВАЯ ИГРА

Начните путь Кратоса к спасению с самого начала. Выберите уровень сложности: Mortal (Easy)/Смертный (низкий ур. сложности), Hero (Normal)/Герой (средний ур. сложности), Spartan (Hard)/Спартанец (высокий ур. сложности) и, наконец, God (Very Hard)/Бог (высший ур. сложности). Чтобы получить доступ к уровню сложности «Бог», вам сперва нужно пройти игру на уровне смертного, героя или спартанца.

LOAD GAME/ЗАГРУЗКА ИГРЫ

Вернитесь к сохраненным данным игры God of War®: Ghost of Sparta.

OPTIONS/НАСТРОЙКА

Выберите, подключать ли такие параметры, как Subtitles/Субтитры и Show Hints/Показать подсказки, а также настройте SFX Volume/Громкость эффектов и Music Volume/Громкость музыки. Выберите пункт Display Controls/Управление экраном для быстрого просмотра параметров, настроенных по умолчанию.

TREASURES/СОКОРВИЩА

Просматривайте и задействуйте дополнительные возможности и задания, оказавшиеся в вашем доступе.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ



Смена оружия



Магическая атака

Мини-джойстик

Перемещение

Кнопка X

Прыжок

Кнопка X (двойное нажатие)

Двойной прыжок

Кнопка O

Захват/взаимодействие

Кнопка R1

Быстрый удар

Кнопка L1

Сильный удар

Кнопка **L**

Кнопка **L** (удерж.) + кнопка **○**

Кнопка **L** + кнопка **R** + мини-джойстик

Кнопка **R** (удерж.)

Кнопка START

Кнопка SELECT

Блок

Бросок Гипериона

Уклонение

Огненные клинки (после получения доступа)

Выход в меню игры

Выход в меню паузы

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ В ВОЗДУХЕ

Кнопка **□**

Атака по горизонтали

Кнопка **△**

Атака по вертикали

Кнопка **○**

Захват в воздухе (когда в воздухе и Кратос, и противник)

ПРИМЕЧАНИЕ: по мере того как Кратос приобретает различные предметы и усиленное оружие, он может применять особые приемы и хитрые удары.

ЭКРАН ИГРЫ



1. Пиктограмма клинка

3. Индикатор магии

5. Счетчик красных сфер

2. Индикатор здоровья

4. Индикатор огненных клинков

6. Счетчик серий

ПИКТОГРАММА КЛИНКА

Пиктограмма клинка включает в себя три отдельных индикатора: индикатор здоровья, индикатор магии и индикатор огненных клинков.

Индикатор здоровья: заполняется посредством сбора зеленых сфер здоровья с тел поверженных врагов и из сундуков, подсвеченных зеленым.

Индикатор магии: заполняется посредством сбора синих сфер магии с тел поверженных врагов и из сундуков, подсвеченных синим.

Индикатор огненных клинков: клинки Афины обращаются в огненные цепи разрушения. Этот индикатор после использования клинков со временем заново заполняется сам собой.

СЧЕТЧИК КРАСНЫХ СФЕР

Сразу под пиктограммой клинка находится счетчик красных сфер, показывающий, сколько красных сфер удалось добыть Кратосу. Красные сферы используются для усиления оружия и магии Кратоса.

СЧЕТЧИК СЕРИЙ

Расположенный в нижнем правом углу экрана счетчик серий показывает, сколько ударов и серий ударов провел Кратос, а также сколько сфер он получил за особенно удачные атаки.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ УДАРЫ И ПЕРЕМЕЩЕНИЯ СЕРИИ

Кратос может наносить удары и делать другие атакующие движения сериями, чтобы наносить больше урона. Используя в качестве основного оружия устрашающие Клинки Афины, Кратос может отличиться и в ближнем, и в дальнем бою, отбрасывая и даже пронзая насквозь своих противников. По мере прохождения игры Кратос в свое время получит щит и копье, а также священные амулеты, которые одарят его дополнительными боевыми способностями.

СМЕНА ОРУЖИЯ

Кратос начинает свой путь, вооруженный Клинками Афины; вскоре он получит, кроме них, щит и копье. Чтобы переключаться между видами оружия, нажимайте кнопку направления . Менять оружие можно в любой момент игры, в том числе и в процессе боя.

Когда Кратос приобретет щит и копье, вы можете нажимать кнопку , чтобы заблокировать удар противника, кнопки  и  – соответственно, для нанесения быстрых и сильных ударов; чтобы метнуть копье во врага, нажмите кнопку , при этом удерживая кнопку .

ОСОБЫЕ ПРИЕМЫ

В зависимости от ситуации вам периодически понадобится нажимать особые комбинации кнопок, чтобы подловить и одолеть врага. Эти сочетания кнопок для проведения особых приемов будут актуальны, когда вашему врагу уже нанесен некоторый урон.

При возможности проведения особого приема на экране над самой головой противника будет появляться пиктограмма кнопки . Нажмите кнопку , а затем комбинацию соответствующих кнопок, по мере того как пиктограммы этих кнопок будут появляться на экране. Проведите атаку достаточно быстро – и сокрушительный последний удар Кратоса окончательно уничтожит противника.

Особые приемы могут также применяться в адрес определенных объектов, с которыми взаимодействует Кратос, например для открытия дверей.

ЛАЗАНИЕ

Чтобы вскарабкаться по стене или по другой поверхности, доступной для лазания, перемещайте мини-джойстик , ,  или  в направлении следующей опоры для руки. Чтобы быстро перемещаться по стене или потолку, нажмите кнопку , при этом двигая мини-джойстик. Чтобы спуститься со стены или по лестнице, нажмите и удерживайте кнопку .

ПЛАВАНИЕ

Завладев копьем Тритона, Кратос более не подвластен законам природы, обязательным для смертных. Теперь он может плавать под водой, не нуждаясь в воздухе. Чтобы поплыть, перемещайте мини-джойстик в нужном направлении. Чтобы нырнуть в воду, нажмите кнопку . Чтобы подняться обратно на поверхность, нажмите кнопку  или . Для ускорения нажмите и удерживайте кнопку , а потом отпустите ее.

МАГИЯ И ЗАГАДКИ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИИ

Обретя магическую силу, Кратос может вызывать у себя способности, на время дающие ему новые возможности. Нажатием ,  или  выберите способность, которую хотите усилить. Расход запаса магии будет отображаться на индикаторе магии.

РЕШЕНИЕ ЗАГАДОК

Периодически Кратос будет встречать препятствия, мешающие ему продолжать путь. Ему придется решать, как их преодолеть. Будьте внимательны, ищите взглядом двери, механизмы, рычаги; объекты, с которыми возможно взаимодействие персонажа, будут подсвечены белым мерцающим огнем. Приблизьтесь к объекту и нажмите кнопку , после чего следуйте появившимся на экране подсказкам.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ОБЪЕКТОВ

Чтобы преодолеть некоторые препятствия, Кратосу понадобится перемещать объекты – например сдвигать каменные блоки. Приблизьтесь к объекту, дождитесь появления пиктограммы кнопки , после чего нажмите и удерживайте ее. После этого перемещайте мини-джойстик , ,  или , чтобы оттащить или толкнуть объект.

ПРЕДМЕТЫ

СФЕРЫ

По ходу игры вам будут встречаться сферы трех цветов: красные, зеленые и синие. Каждый тип сфер служит своей цели. Собирать сферы можно, повергая врагов, разрушая объекты и открывая сундуки.

Красные сферы – сферы-усилители; с их помощью вы можете усиливать оружие и магические способности. Зеленые сферы – сферы здоровья, с их помощью заполняется индикатор здоровья Кратоса. Синие сферы – сферы магии, с их помощью заполняется индикатор магии.

СУНДУКИ

Древний мир полон различных сундуков; многие из них хорошо спрятаны, и сразу их не заметишь. В сундуках хранятся полезные предметы и сферы. Чтобы открыть сундук, встаньте перед ним, после чего нажмите и удерживайте кнопку .

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Мерцающий луч света, сходящий с небес на жертвенник, позволяет Кратосу сохранять свои достижения. Чтобы воспользоваться этой возможностью, направьте Кратоса в луч света и нажмите кнопку .

ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Также Кратос может собирать особые предметы, которые заметно увеличат его силы. Чтобы просмотреть список уже собранных особых предметов, нажмите кнопку START и выберите меню Items/Предметы. Особых предметов, которые Кратос может использовать к своей выгоде, не так уж много. Вот они:

GORGON EYES/ГЛАЗА ГОРГОНЫ

Соберите пять Gorgon Eyes/глаз горгоны, чтобы повысить на один уровень показатель индикатора здоровья Кратоса.

PHOENIX FEATHERS/ПЕРЬЯ ФЕНИКСА

Соберите пять Phoenix Feathers/перьев феникса, чтобы повысить на один уровень показатель индикатора магии Кратоса.

TRITON'S LANCE/КОПЬЕ ТРИТОНА

Кратос получит этот предмет в подземелье Эос; копье позволяет герою дышать под водой.

СПИСОК МЕНЮ ИГРЫ

Нажатие кнопки START приостановит игру и откроет доступ к меню Power Up/Усилители, Items/Предметы и Moves/Движения. Нажмите кнопку **L** или **R**, чтобы перемещаться между этими меню; чтобы выбрать одно из них, нажмите **↑** или **↓**. Чтобы вернуться к игре, нажмите кнопку START или **○**.

МЕНЮ POWER UP/УСИЛИТЕЛИ

Со временем Кратос будет приобретать новое оружие и магические способности, которые можно дополнительно усиливать с помощью красных сфер, собранных в ходе игры. На экране будет отображаться возможный тип усиления оружия или способности, зависящий от количества собранных вами красных сфер. Выберите оружие или магическую способность, которую хотите развить, после чего нажмите и удерживайте кнопку **X** для усиления.

МЕНЮ MOVES/ДВИЖЕНИЯ

Просмотр всех доступных на данный момент движений и серий движений. Выберите оружие или магическую способность, после чего нажмите кнопку **X**, чтобы просмотреть список движений, доступных для этого оружия или способности. По мере приобретения Кратосом новых способностей этот список расширяется автоматически.

МЕНЮ ITEMS/ПРЕДМЕТЫ

Просмотр всех особых предметов, собранных Кратосом.

МЕНЮ ПАУЗЫ

Нажатие кнопки SELECT во время игры приостанавливает действие. Выберите пункт Continue/Продолжить, чтобы вернуться к действию, или пункт Options/Настройка, чтобы настроить различные игровые параметры. Выберите пункт Restart From Checkpoint/Последний контрольный пункт, чтобы вернуться к игре с последнего контрольного пункта, достигнутого Кратосом, или пункт Quit Game/Выйти из игры, чтобы выйти из игры и вернуться в главное меню. Нажатие кнопки SELECT или **○** вернет вас на поле боя.